

フィクションはいかにして理由つきの主張を行うか How does a fictional work make a claim with reasons?

伊勢田哲治*

Tetsuji Iseda

* 京都大学文学研究科

概要

クリティカル・シンキングの主な吟味の対象は理由つきの主張であるが、果たしてフィクション作品はそうした吟味の対象となりうるだろうか。「反戦映画」などの概念が普通に受け入れられていることからすれば、あるフィクションが、たとえば「戦争は悲惨であるからやめるべきである」といった理由つきの主張をするとみなされることは十分ありそうである。他方、架空の物語を語ることが現実世界について「理由つきの主張をする」という行為でもありうるというのは奇妙でもある。

本論文ではフィクション作品は果たしてクリティカル・シンキングの対象となるような理由つきの主張を行うか、そしてもし行うとすれば、それはどうやってか、という問題を考える。この問題は、フィクションが主張を行うというのがある意味ではあまりに当然であるために、これまであまりきちんと分析されてこなかったように思われる。

この問いはいくつかの副次的な問いから構成される。一つはフィクションを語ることが同時に現実世界について何かを主張することでもあるということが（いかにして）可能か、という問いである。第二は、その主張が理由つきの主張となるのはどのような場合か、という問いである。さらに、第一の問いへの答えは、フィクションが何を主張するのかを主に決めるのは何か（作者の意図か、作品そのものか、受け手か、何か他のものか）という第三の問いとも深いかかわりを持つ。

第二の問いについては、まず、フィクションが主張するとき、必ずしも理由がついているとは限らないことが指摘される。また、その主張が現実世界についてのものである以上、フィクション内で提示された情報がそのままその理由となるのは難しい。「戦争は悲惨であるからやめるべきである」といった理由つきの主張がフィクションに帰せられる場合、フィクション内の出来事が現実世界の出来事を映しているという了解が成り立つことが不可欠となる。

フィクションにおける理由つきの主張を以上のように理解したとき、第三の問いへの答えとして、主張内容を作者や作品が一方的に決めるという考え方は正当化が難しくなる。かといって受け手が一方的に決めるわけでもない。フィクションのさまざまな側面と主張内容をつなぐ推意が成立しているか、またどのような推意が成立するか、という、フィクションをとりまく状況が主張内容や主張の構造の特定の上で重要な役割を果たすはずである。

以上の考察の有効性を確かめるための事例として本論文で取り上げるのは映画『スターシップ・トゥルーパーズ』（バーホーベン監督、1997）である。本作品は未来のファシズム国家と昆虫をモチーフとした異星人との戦争を描く。公開時はファシズムを肯定する好戦的な映画として批判されたが、監督やスクリーンライターの意図はまったく逆であったことが明らかとなっている。本作品の内容を本論文の観点から分析すると、いくつかの特徴が、製作者側の意図するような推意を成り立たせる妨げになっていることがわかる。『スターシップ・トゥルーパーズ』はファシズムを肯定するという主張をしているのだろうか、ファシズム

を否定するという主張をしているのだろうか、それを決めるのは誰（何）なのだろうか。

1 イントロダクション

クリティカル・シンキングは他人の（場合によっては自分自身の）主張をそのまま鵜呑みにするのではなく、受け入れる前に慎重に吟味するための手法である。この手法が適用される主な対象は「理由つきの主張」である。¹ ただ単に「名古屋は日本一の都市である」と断定するだけであれば吟味するもしないもないが、「わたしの友達はみんな名古屋が一番だと言っているから」といった理由がついていれば、その理由として挙げられた事実の吟味やその事実から「日本一の都市である」という結論が導けるかといった吟味が可能になる。

本論文で考察したいのは、そうした、議論の吟味の手法としてのクリティカル・シンキングがフィクション作品にも適用されるかという問題である。すなわち、フィクション作品は果たしてクリティカル・シンキングの対象となるような理由つきの主張を行うだろうか、そしてもし行うとすれば、それはどうやってだろうか。この問題は、フィクションが主張を行うというのがある意味ではあまりに当然であるために、これまであまりきちんと分析されてこなかったように思われる。

この問いはいくつかの副次的な問いから構成される。一つはフィクションを語ることが同時に現実世界について何かを主張することでもあるということがそもそも可能か、そしていかにして可能なのかという問いである。第二は、その主張が理由つきの主張となるのはどのような場合か、という問いである。さらに、第一の問いへの答えは、フィクションが何を主張するのかを主に決めるのは何か（作者の意図か、作品そのものか、受け手か、何か他のものか）という第三の問いとも深いかわりを持つ。

ここで、この論文で何をしないのかについていくつか前もって注意しておく。

まず、フィクションの哲学と呼ばれる分野で、フィクションとは何か、フィクションとはどのような言語行為かといった問題については長らく論じられてきているが、この論争に直接関与するのは本論文の意図ではない。フィクションという概念自体が多義的であるとともに、多義的なそれぞれの概念を定義する上でもクリアすべきハードルがいくつも存在する（清塚, 2017, Kroon, 2019）。本論文で「フィクション作品」としておもに念頭におくのは、文学、演劇、映画等の一つのジャンルとしてのフィクション作品である。この意味でのフィクション作品を、現実起きていないことを述べた作品だと単純に定義しようとすると、嘘や単なる錯誤とフィクション作品の区別ができなくなる。他方、歴史小説など、個別の文のレベルでは現実世界において真なる文を多く含むフィクション作品が存在するし、フィクションのつもりで書いたものがたまたま現実世界で起きていることと正確に対応してしまうということもあるかもしれない。² 逆にノンフィクション作品でも個別の文レベルでは現実世界において偽の文を含みうる（情報提供者の身元が分からないように意図的に不正確な記述を混ぜる場合など）。

誰の意図が重要かという点でも、フィクションの定義は一筋縄ではいかない。著者の意図によってフィクションかどうかが決まるとした場合、著者がフィクションのつもりで発表していたなら、外面的に完全にノンフィクションの形態をとった作品でもフィクションと認められるべきだろうか（つまり虚偽を述べているノンフィクションとして批判するのは筋違いなのか）。さらに、映画などの集団的著作物の場合誰の意図がフィク

¹ 理由とは何か、主張とは何か、という問題は、丁寧に掘り下げるならどちらも明確な答えを出すのが難しい問題である。ここでは主に、何かに対して肯定ないし否定の評価を下し、それを相手に伝える、という営みを「主張」と呼び、その主張を合理的に相手に納得させる手がかりとなる事実関係を「理由」と呼ぶ、という程度のおおまかな特徴付けにとどめる。

² 「現実世界において真」という若干くどい表現が必要になるのは、フィクションの文は可能世界について記述しているという捉え方も可能だからである。これはフィクションの哲学においては主要な話題となってきたが、この論争は本論文の関心からはずれるため取り扱わない。

ションかどうかを決めるのかも問題である。他方、読者側のうけとめでフィクションかどうかが決まるとした場合、明らかにフィクションとわかる体裁で書かれたものを読者がノンフィクションと受け止めたならノンフィクションになるのか、という問題が発生する。

本論文では以上の問題をうけて、フィクション作品を以下のように規定する。フィクション作品とは、その作品の大筋が現実世界でおきていることではない（ないし偶然的に現実世界でおきていることであるかもしれないがそうであることを作品として意図していない）ような作品であって、かつ、その作品が置かれた文脈において、その作品の大筋が現実世界でおきていることではない（ないし偶然的に現実世界でおきていることであるかもしれないがそうであることを作品として意図していない）ことが適切にシグナルされている作品である。³この規定は必要十分条件ではなく、「大筋」の程度や「シグナル」の度合いによってあいまいな境界領域をゆるすものである。この見方によってフィクションの定義をめぐる問題が解決したということを本論文は主張するものではなく、以下の議論を理解する上ではフィクションとしてこうしたものをイメージしてほしいという意味合いで提示したものである。

いずれにせよ、このようにフィクションをとらえたとき、フィクションにおいては、現実世界では起きていない（ないし偶然的に現実世界でおきていることであるかもしれないがそうであることを作品として意図していない）ことが述べられている。そうした性格を持つフィクションが現実世界に起きていることを主張するという性格も伴うかどうか、伴うとすればそれはどのようにしてか、ということが本論文の関心である。

もう一つ、この論文では、フィクションがクリティカル・シンキングの対象になる場面一般についての考察は行わない。例えば、当然ながら、理由つきの主張を吟味するプロセスで、理由として挙げられるさまざまなものも、その内容の正しさや、結論への関連性などが検討される。何かの主張をする際の理由としてフィクション作品が挙げられたならば、フィクション作品もそういう意味での検討の対象となる。ハリーポッターシリーズを読んで現実世界に魔法があると思った子供がいたら、「それはただのお話だよ」と指摘するのがクリティカル・シンキングということになるであろうし、そのことにはあまり驚くべきことはない。

あるいは、フィクションは信念の「理由」ではなく「原因」となることもある。ある人が喫煙に対してちゃんとした理由も挙げずに寛容な態度を取るべきだと主張していて、よくよく聞いてみたら、その人が好きな映画の主人公が喫煙者だったから、というようなことはあるかもしれない。こういうときに、「当然だけどそれは喫煙を認めるべきかどうかと何の関係もないよ」と指摘するのもクリティカル・シンキングの仕事であろう。以上のような、「理由」や「原因」としてのフィクションは本論文の検討対象ではない。あくまで、フィクションがそれ自体として主張まで行うような場面が検討対象なのである。

フィクションがいかにしてクリティカル・シンキングの対象となるような理由付きの主張をするか、という、このままの問いを扱う先行研究は管見の限り見つけることができなかった。フィクションが現実世界についてなんらかの主張を行うことがあるということ自体は先行研究でも指摘されている（たとえば清塚 (2017), p. 80 など）。しかし、主流のフィクション論の中ではこの認識は「いかにして」というそうした主張のメカニズムについての問いへとは発展していないように見受けられる。

最後に、本論文のタイトルでは「フィクションは」という一般的な表現をしたが、本論文の中で取り上げる事例はもっぱら劇映画である。これは事例をそろえるためという単純な理由からであるが、もう一つ、もう少し深い理由もある。それは、文字媒体によるフィクション、すなわち小説は、地の文で作者が自分の主張をす

³ そのシグナルは、小説であれば小説らしい装丁やタイトル、章だて、小説特有の言葉遣いで成立させられるであろうし、映画であれば映画のタイトル、宣伝、パッケージなどが劇映画の通常のフォーマットに従うことで成立させられているだろう。なお、この立場はフレンドの立場 (Friend, 2012) と非常に近いが、フレンドがフィクションが共通して持つ非本質的な特徴全般に注目するのに対し、ここで示した立場は内容の真実性にまつわるシグナリングを行う特徴に注目する点が微妙に違う。

ることが非常に容易であるという点である。劇映画は作者がそのような形で容易に自分を語るができない制約のある媒体である点が特徴であり、フィクションを語るということが何かを主張することでもありうるかという問題をより純粋に考察することができると期待できる。

2 フィクションが主張をしていると見なされる例

まず、「理由つき」かどうかは別として、そもそもフィクションを語ることが同時に現実世界について何かを主張することでもあるということが可能か、可能ならそれはいかにしてか、という第一の問いを考察する。われわれがフィクションについて語る語り方を見るならば、可能か、という問いへの答えはイエスであるように思われる。たとえば、「反戦映画」という概念を考えてみよう。「〇〇という映画は反戦映画の古典だ」といった映画の紹介が行われることはしばしばある。それに対して、「あれは反戦映画じゃないよ」といった反論がなされることもある。その際に問題になるのは、製作者の意図であったり、映像のテキスト内で語られていること（戦争の悲惨さを描いていること、主要登場人物が反戦思想を表明することなど）であったりする。いずれにせよ、こうした論争は、あるフィクション（この場合は映画）が、「戦争に反対する」という主張をすることがありうる、ということ为前提として行われている。そして、そのフィクション作品の中になぜ戦争に反対するかの理由が提示されているならば、これは理由つきの主張ということになるだろう。

われわれがどういう場合に「この作品は反戦のメッセージを伝えている」と判断するか、具体例を列挙してみよう。

(a) 主要登場人物がなんらかの主張を行い、その人物が肯定的に描かれる

一番わかりやすいのは作品の主要な登場人物によって、言語的に戦争に反対する主張がなされる場合だろう。例えば、『独裁者』（チャップリン監督、1940年）では主人公の床屋が最後に行く、専制や奴隷制に反対し自由と民主主義のために団結せよ、とよびかける情熱的な演説は、作品自体の主張とみなすのが自然である。

ただ、主要登場人物が行う主張が何でも作品の主張とみなされるわけではない。『独裁者』でも、主人公の前に主人公を悪の道に誘い込むために敵役が行う主張などは、敵役が行ったというまさにそのことによって、フィクション全体の主張としての資格を失うことになるだろう。

普通はフィクションにおいて誰が主人公で誰が敵役なのかということが明確に語られるわけではない。われわれは登場している時間の長さや、人物背景描写・心理描写の有無など、さまざまな手がかりを使って、誰が主人公として提示されているのかを読み解く。このプロセスはそれ自体興味深いのが、今回のテーマとは若干はずれるのであまり深入りはしない。ただ、上に挙げたような、時間の長さ、人物背景描写、心理描写等は、どれも受け手に感情移入させる方向での工夫だという共通点は指摘できるだろう。

(b) 主要登場人物が何らかの主張を行うが、その人物が否定的に描かれる

あるフィクションの中で、敵役が好戦的な主張をした、というだけでは、その作品がその主張を肯定しているのか否定しているのか中立なのかははっきりしない。しかしそこで、その敵役が死ぬなどの不幸な結末が訪れた場合、作品がその主張を否定したと捉える理由となるだろう。多くの勧善懲悪型のストーリーがこの形式をとる。

ただ、より複雑なストーリーラインにおいては、ある主張をした人物が不幸になったとしても、必ずしもその作品がその主張を否定しているとは受け取れない。印象的な例としては『ハンナ・アーレント』（フォン＝トロッタ監督、2012年）がある。この作品では、主人公のアーレントが自分の主張のために友人たちから見

放され批判されていくさまが描かれている。しかし、作品全体がアーレントの主張を否定しているというよりは、むしろ信念にしたがって主張を行うことの難しさを伝えているように見える。ただの勧善懲悪ストーリーと何が違うのか、より詳細な検討が必要なところである。

これと似ているが少し性格の違うパターンとして、「描き方」がメッセージと解される場合もある。一般に、フィクションの中である主張をする人物が風刺的に描かれるなど否定的な描かれ方をしたならば、その描き方はその主張の否定を含意するものと受け取られるだろう。この点で印象深いのが映画・舞台の『プロデューサーズ』（ブルックス監督、1968年）の劇中劇「ヒトラーの春」（springtime for Hitler）である。⁴この物語では、一種の詐欺を行うためにわざとミュージカルを失敗させようとしているプロデューサーたちが、ナチス賛美の脚本を買取って上演する。しかし（これもまた興行を失敗させる工夫として）「おかま」の演出家を使い、ドラッグ中毒の俳優にヒトラーを演じさせたところ、ナチスを茶化した作品だと解釈されて大受けしてしまう。劇中歌の歌詞や登場人物の台詞においてはナチスが賛美されるにも関わらず、それがすべてナチス批判になってしまうわけである。これはもちろん劇中での出来事ではあるが、そのストーリーを我々が容易に理解できるということ自体が、フィクション作品が「描き方」によって何かを主張することができるということを我々が受け入れていることの間接的な証拠となるだろう。

(c) なんらかの出来事や営みが肯定的に描かれる

言語的な主張がかかわらない形でフィクションが何かを主張しているとみなされることも多々ある。そのもっとも単純な例が、「この作品は X を描いているから、作った人は X を肯定しているのだろう」と受け手が考えるという場合である。たとえば、軍隊による戦闘行為を描く「戦争映画」と呼ばれるジャンルがあるが、他の項目で挙げたようなしかたで明確な反戦のメッセージを送っていない場合、戦争を肯定する映画だとみなされることだろう。

(d) なんらかの出来事や営みが否定的に描かれる

他方、戦争を描く映画の多くは、「戦争の悲惨さ」や「戦争の愚劣さ」などを描くことで、反戦的なメッセージを持つ映画だとみなされる。「悲惨さ」や「愚劣さ」の描き方はいろいろあるだろうが、受け手が感情移入するような登場人物が死ぬことや、そうした死が特段何の役にも立っていない様子を描写することなどがそれにあたるだろう。これは、ある主張を行った人物が不幸になるさまを描くのがその主張への否定と受け取られる、という (b) として分類した効果と似た効果だと考えることができる。

さらに、これも (b) と同様に、その出来事や営みが風刺的に描かれる、という「描き方」がその作品の主張を読み解く手がかりとなることもあるだろう。たとえば、『M ★ A ★ S ★ H マッシュ』（アルトマン監督、1970年）は朝鮮戦争中の米軍の不真面目な軍医たちの生活をコミカルに描いた作品だが、一般に反戦映画と見なされている。劇中で、主人公たちに軍としての規律を求め批判する同僚たちが描かれるが、彼らはいたづらをしかけられ、辱められ、上官にも訴えを聞き入れられず疎外される。その描き方からは、少なくとも軍の規律に対する強烈な批判を読み取ることができるし、戦争という営み自体への批判すら読み取ることができるかもしれない（そして、多くの人々がそれを読み取るからこそこの映画は「反戦映画」に分類される。⁵

⁴ 「プロデューサーズ」は2005年にも映画としてリメイクされているが、ここでは1968年版をもとに紹介している。

⁵ 何が反戦映画かということ自体本論文で検討すべき課題ではあるが、『M ★ A ★ S ★ H マッシュ』を反戦映画として分類しているものとしてたとえば以下のレビューなどがある（本作品は“anti-Korean war, off-beat dark-comedy”と形容されている）。<http://www.filmsite.org/warfilms3.html>（最終閲覧日2021年2月18日）なお、『M ★ A ★ S ★ H マッシュ』は原作があると共に別のキャストでテレビドラマ化され、むしろドラマの方が有名かもしれないが、ここでは最初の映像化に話を限定している。

3 グライスの推意の理論とフィクションの主張

このような事例において、われわれはどのようにフィクションの「主張」の内容を同定しているのだろうか。すぐに思いつくのはグライスの推意 (implicature) の理論だろう (Grice, 1975)。⁶ グライスは会話が協調原理 (principle of cooperation)、すなわち会話者はお互いに会話の目的として受け入れられているものが要求することを提供せよという原理を会話者が受け入れることによって成立していると考えた。協調原理に基づく主なルールとして量の格率 (必要十分な量の情報を与える)、質の格率 (嘘を言わない)、関連性の格率 (関係ないことを言わない)、様態の格率 (不必要に曖昧な言い方や回りくどい言い方をしない) などがある。これらのルールを利用して、聞き手は話し手の発話の直接的な意味から、話し手が伝えようとした暗黙の意味 (推意) を導き出す。⁷

たとえば「今晚飲みに行く？」と同僚に聞かれた人が「仕事がまだ残ってるんだ」と答えたなら、質問に文字通りには答えていないにもかかわらず、われわれはその答えが「いかない」という意味であることを理解できる。関連性の格率より、「仕事がのこっている」ということが飲みに行くか行かないかに関わるファクターであるはずであり、おそらく質問者、回答者、そして周囲の人々が共有する背景知識として「仕事が残っている人は仕事を片付けることを優先するものであり、仕事を片付けることと飲みに行くことを両立することは難しい」といったことがあれば、この回答が「飲みに行かない」という意図と結びつくことが理解できる。そして、このシンプルな回答は、量の格率からいって回答として必要十分な量の情報を提供しているはずである。したがって、「仕事が残っているがちょっと飲んだ方が自分の場合仕事を片付ける効率が上がるからまず飲みに行くというアイデアには大賛成だ」といった複雑なことを伝えようとはしていないということもまた、この回答のシンプルさと量の格率から導き出すことができる。

本論文の一つの主張は、推意の理論を適切に拡張するなら、フィクションの主張をわれわれがどうやって読み取るかを理解する上でも大きな助けとなるはずだ、ということである。グライスの理論の適用対象は会話における発話だが、フィクション作品もまた、受け手との会話におけるとても長い一方的な発話であると解することができるだろう。映画などの言語的でないフィクション作品も、比喩的な意味においては視聴者に対する一種の語りかけと解することは可能だろう。推意の理論はそのように解された発話としてのフィクションの全体に対しても、また各部分に対しても適用可能だろう。

協調原理は出発点として共有された会話の目的が設定されていることを想定しているが、フィクション作品の場合は何が目的に該当するだろうか。劇映画を始めとしたフィクション作品は、第一義には、また全体としては、何か現実世界について事実であると主張するものではない (作品の中の一部に何かを事実と主張するような文や部分が含まれることはありうるだろう)。イントロダクションで触れたように、送り手が受け手へとフィクション作品を物語る時、最初にこれから語られることは現実に起きていることではないという共通理解がなんらかの形で成立させられる。しかし、そうした消極的な特徴付けを超えて、フィクションを作者・製作者が語り、受け手がそれを聞くときには、必ずしも目的が共有されているとは限らない。もちろん、もっとも一般的な共通理解としては、フィクションが楽しみや感動などの娯楽や美的体験などを受け手の側に

⁶ グライスの推意の理論に対してはその後ネオグライス主義や関連性理論などの改良が提案されている (Davis, 2019)。本論文で主張することの多くはこれらの後継理論の用語でも言い直すことは十分可能だと思われる。しかし、推意の内容を特定するためのツールとしては、グライス理論の4つの格率の方が (素朴であるけれども、その素朴さゆえにむしろ) 優れているように思われる。そうした理由もあって、本論文ではグライスのもとのバージョンで一貫して推意の解釈を行う。

⁷ グライス自身は、導き出すというプロセスを implicature、導き出されたものを implicatum と呼び分けているが (Grice, 1975, p.44) 現在では implicature はこの両方を指す言葉として使うのが普通である (Davis, 2019)。

生むという目的で物語られるという理解はあるだろう。ここでいう「楽しみ」には、通常の意味での「楽しさ」だけではなく、ホラー映画における「恐怖」や悲恋物語の「悲しみ」といったネガティブな感情も含まれるだろう。以下、楽しみ、感動、美的体験を生むという機能を「フィクション作品の娯乐的・美的機能」と呼ぶ。しかし、フィクション作品を語る目的はそうした機能を果たすことに尽きるものではないし、受け手は作者・製作者にとって何がこの「会話」の目的なのかを推測しながら語りを聞くことになる。

グライスの協調原理の考え方は、ここで若干の拡張を必要とするだろう。日常会話においても、会話の目的が常に当事者にとって明瞭だとは限らない。そうした場合、われわれは、相手の発話の内容から、「もしこの発話が4つの格率を満たしたものであるとするなら、これが格率を満たすような会話の目的とは何なのか」と逆算する必要があるだろう（たとえば、同僚が話しかけてきて、全然本題に入らないように見えたときに、「この人は用事があるって話しかけているのではなく、おしゃべりがしたいだけなのか」と気づくような場合や、逆に何気ない会話に不自然に特定のキーワードが頻出することから「ストレートに伝えられないメッセージがあるのでは」と気づくような場合など）。同じような「目的の逆算」を、われわれはフィクション作品を視聴しながら行っているのではないだろうか。グライスの理論は、特にフィクションへの拡張を考えないとしても事前に会話の目的についての合意がない場合を扱うためにこうした目的の逆算という要素を必要とするように思われるが、フィクション作品の鑑賞のように、お互いの意図を確認しながら会話をすすめるというようなことができないような場合、逆算の必要性は高くなるだろう。

こうした目的の逆算をしながらフィクションの推意を特定しようとするとき、グライスの4つの格率のうちまず問題となるのが質の格率とフィクションの関係である。というのも、質の格率を素直に受け取るなら、そもそも現実世界で起きていることでないことをそれと知りつつ伝えるということはあるはずだからである。しかし、4つの格率は総合的に捉える必要がある。質の格率があるにもかかわらず、あえて現実世界について真でないことを真でないことと明示しつつ語るということは、それを許容するような目的が設定されているということであり、すでにふれたフィクション作品の娯乐的・美的機能は、そうした目的として作用するだろう。つまり、フィクションというフォーマットで作者・製作者が作品を受け手に提示したときに、まずは作者・製作者が娯楽や美的体験を提供するという目的で語りかけているのだなという推定が受け手の側でなされることになるだろう。

フィクション作品の多くの特徴はこの娯乐的・美的機能との関わりで理解でき、その範囲内にある特徴は、聞き手に対して特に関連性について疑念を抱かせたりしないだろう。しかし、あるフィクションの語りの中に娯乐的・美的機能を果たす上で必ずしも必要がない、むしろ不自然なように見える特徴が目につくとき、受け手はその作品が楽しませる等以外の目的も持っているのではないかという「目的の逆算」が働くことになる。あるいは、娯乐的・美的機能のための要素であると解釈できるもののうちでも、「その機能を満たす上でいろいろある選択肢の中でなぜわざわざこれを選んだのか」という疑問がわき、目的の逆算がなされることもあるだろう。こういうとき、「その作品はその作品で描かれている何かについて肯定ないし否定の評価を主張するという目的も併せ持っているのではないか」というのはもっともらしい推測の一つである。（もちろん場合によっては「作者は人間が嫌いでただ相手を不快にさせたがっているだけだ」などの別の推測の方がもっともらしい場合もありうるので、単純に、何かの主張をしようとしているという推測に飛びついていいわけではない。）われわれはまずはそうした目的を想定することから、描かれていることがらを4つの格率を使って再評価することになるだろう。

たとえば、(a) の一つのバリエーションとして、『独裁者』のように、作品中で受け手が感情移入するような登場人物が作品の最後で演説を行った場合を考えてみよう。これが作品そのもののメッセージだと推意の理論を使いながら解釈するとき、われわれはどんな推論をしていると考えられるだろうか。ある程度詳細に再構成

してみよう。といっても、実際には膨大な量の劇中・劇外の手がかりがこの推論には使われていると考えられ、ここで紹介する推論はその主な幹の部分にあたるものである。特に、「自然」「不自然」といった判断は文脈的な情報を多く使うことではじめて可能になるものであり、完全に言語化することは非常に困難であると思われる。

[推論 a1]

1. 作者はこの登場人物に何を喋らせることもできる、神のような存在である。
2. ストーリー上も、フィクション作品の娯乐的・美的機能上も、必ずしもこの人物がここでこの演説をする必要はなく、不自然である。
3. にもかかわらずあえて作者はこの人物の演説というエピソードを組み込んだ。
4. 以上の特徴から、この作品はフィクション作品の娯乐的・美的機能を果たすという目的以外に、現実世界について何かの主張をするという目的を併せ持っているとは推測される。(目的の逆算)
5. その目的を持つものとして作品のこの箇所を見直すなら、この人物がこの演説をさせているのは、その演説の中身が主張したいことと関連しているからだと解釈できる。(関連性の格率)
6. 作者がその演説の中身についてどう評価しているかは、わかりやすい形でストーリー上に提示されているはずである(様態の格率)
7. その評価を表しているものを探すなら、受け手が感情移入する登場人物にそれを言わせているということが目につく。
8. 受け手が感情移入する登場人物にそれを言わせているということは、作者が受け手にもその内容を肯定的にうけとってほしいと思っていると解釈できる。
9. ということは、作者もその内容を肯定している、つまりその内容を主張していると解釈できる。

気をつけるべきは、以上はすべて受け手の側の推論だということである。また、(1)、(2)、(3)から(4)へ推論するには、他の目的の可能性を排除するような補助的な前提が必要である。いずれにせよ、以上のような理由をつけて、受け手は、自分がこれが作者の意図だと考えたということを主張しているわけである。(b)、(c)、(d)についても同様の再構成が可能である。(b)の一つのパターンとして、勧善懲悪型のストーリーラインにおいて、主人公を裏切った登場人物が非業の死をとげたとしよう。このストーリーラインが「裏切ってはならない」という主張だと我々が理解する際、おおむね以下のような推論が行われていると考えられる(以下の再構成も、あくまで推論の大きな幹の部分であり、言語化の困難な無数の副次的推論が背後にある点はa1と同じである)。

[推論 b1]

1. 作者はこの登場人物の運命をどのようにもできる、神のような存在である。
2. ストーリー上も、フィクション作品の娯乐的・美的機能上も、必ずしもこの人物が死ぬ必要はなく、不自然である。
3. にもかかわらずあえて作者はこの人物の非業の死というエピソードを組み込んだ。
4. 以上の特徴から、この作品はフィクション作品の娯乐的・美的機能を果たすという目的以外に、現実世界について何かの主張をするという目的を併せ持っているとは推測される。(目的の逆算)
5. その目的を持つものとして作品のこの箇所を見直すなら、わざわざそうしたエピソードを組み込むとい

うことはそれと関連して主張したいことがあるからだと解釈できる。(関連性の格率)

6. その主張したいことは、この人物には非業の死がふさわしい、ということだと考えるのが自然である。
7. 作者がそう考える理由となりそうなものは、わかりやすい形でストーリー上に提示されているはずである(様態の格率)
8. そこでその理由となりそうなものをストーリー上で探すなら、この人物が主人公を裏切ったということが目につく。
9. したがって、作者はこの人物が主人公を裏切ったことを非業の死がふさわしいような行為だと判断していると思われる。
10. 言い換えれば、作者は「他人を裏切ってはならない」という主張をしている。

(c) の場合の解釈の流れは以下になるだろう(細かい状況設定はそろそろ煩雑になってきたので省く)。

[推論 c1]

1. 作者は作品中で何を描くこともできる、神のような存在である。
2. ストーリー上も、フィクション作品の娯乐的・美的機能上も、必ずしもこの出来事や営みを描く必要はなく、不自然である。
3. にもかかわらずあえて作者はこの出来事を作中の主要なできごととしてとりあげた。
4. 以上の特徴から、この作品はフィクション作品の娯乐的・美的機能を果たすという目的以外に、現実世界について何かの主張をするという目的を併せ持っていると推測される。(目的の逆算)
5. その目的を持つものとして作品のこの箇所を見直すなら、わざわざそうした出来事を組み込むということはその出来事と関連して主張したいことがあるからだと解釈できる。(関連性の格率)
6. その主張したいことは、わかりやすい形でストーリー上に提示されているはずである(様態の格率)
7. そこで主張内容の手掛かりを探すなら、その出来事の肯定的な面が描かれていることに気づく。
8. ということは、作者もその出来事を肯定的にとらえていると解釈できる。
9. 言い換えれば、作者は「そうした出来事はよいことだ」という主張をしている。

最後に (d) の場合は以下のように推論できる。

[推論 d1]

1. 作者は作品中で何を描くこともできる、神のような存在である。
2. ストーリー上も、フィクション作品の娯乐的・美的機能上も、必ずしもこの出来事を描く必要はなく、不自然である。
3. にもかかわらずあえて作者はこの出来事を作中の主要なできごととしてとりあげた。
4. 以上の特徴から、この作品はフィクション作品の娯乐的・美的機能を果たすという目的以外に、現実世界について何かの主張をするという目的を併せ持っていると推測される。(目的の逆算)
5. その目的を持つものとして作品のこの箇所を見直すなら、わざわざそうした出来事を組み込むということはその出来事と関連して主張したいことがあるからだと解釈できる。(関連性の格率)
6. その主張したいことは、わかりやすい形でストーリー上に提示されているはずである(様態の格率)
7. そこで主張内容の手掛かりを探すなら、その出来事の否定的な面が描かれていることに気づく。

8. ということは、作者もその出来事を否定的にとらえていると解釈できる。
 9. 言い換えれば、作者は「そうした出来事は悪いことだ」という主張をしている。

以上をまとめるなら、登場人物の主張、運命、特徴、物語内の出来事とその帰結など、フィクションのさまざまな側面が、「他のようではなくこのように語られることにはそれなりの理由があるはずだ」という関連性の格率を使った推意を通して特定の主張へと結びつけられうるのである。

4 フィクションはいかにして理由付きの主張するか

さて、前節では、とにかくフィクションが主張をするかどうかを問題とした。では、その主張は、クリティカル・シンキングの対象となるような、「理由付きの主張」でありうるだろうか。一見したところ、グライスの推意の理論を利用した推論の形でその主張が導き出せる以上、その推論の中に何らかの理由が示されているとも思える。しかし、ここで、われわれわれは、主張内容に対する理由と、ある人がある主張をしていると信じる理由を区別せねばならない。後者の意味での理由は、通常前者の意味での理由とはならない。最も単純な例でいえば、ある人が「わたしはこう思う」と発言したならば、これはその人がそう思っていると考えられる非常に強い理由にはなるが、そういう発言をその人がしたということはその思っている内容の信憑性にはまったく貢献しない。

それでは、フィクションは理由付きの主張をするだろうか。上に挙げた4つのパターンのそれぞれについて考えてみよう。

まず、(a) であるが、これは登場人物の行う言語的な主張がそのままフィクション作品の主張とも見なされる事例である。この場合、登場人物が理由付きの主張をしていたなら、その理由も込みで作品そのものの主張と見なすことは十分可能であろう。ただし、登場人物の行う議論がおよそ現実世界にはあてはまらないような議論であった場合には、当然ながらその限りではない。「この世界は巨大コンピュータが見せている夢なので、目をさますためにあらゆる手段を尽くさなくてはならない」と、ある作品の作中人物が主張し、それが作中で肯定的に描かれたとしても、作者がその理由付きの主張を現実世界についての主張として肯定しているとは解釈できない。その理由はとうてい現実世界にあてはまるとは考えにくいからである。ただし、このような場合でも、物語全体を比喻として読み直すことによって、現実の世界についての理由付きの主張を取り出すことは完全に不可能ではない（これについてはあとでまとめて述べる）。同様のことは他のパターンでの主張においても生じる。

次に、(b) であるが、この場合は (a) ほど簡単ではない。仮にあるフィクションの登場人物が理由付きの主張をしていて、その人物が不幸に見舞われるとか、風刺的に描かれたとしよう。その作品の作者がその主張を否定的にとらえているということはそこから分かって、この場合はその否定する理由までは与えられない。つまり、理由付きの主張を理由なしに否定している形になる。

ただ、(b) と似ているが若干違うパターンとして、次のような形が考えられ、これは理由付きの主張になりうる。

(b') 主要登場人物がある理由付きの主張を行うが、その理由を否定するような出来事が描かれる

つまり、この場合否定的に描かれるのは人物や主張ではなく、その理由である（現実のフィクション作品でその区別を正確に行うのは難しいだろうが）。たとえば、「玄関に鍵をかけておけば泥棒は防げる、だから鍵をかけておけ」と主張する登場人物がいたとして、そのあと物語の中で玄関に鍵がかかっているにもかかわらず泥棒が

鍵をあけて入ってくる様子が描かれたとしよう。これは物語内において、「反論への反論によってもとの主張を強める」という形の議論が行われていると考えられる。議論の構造を書き出すとこうなる。

1. 鍵などかけなくていい
2. いや、鍵はかけた方がいい (1 への反論)
3. なぜなら鍵をかけておけば泥棒は防げるから (2 の理由)
4. いや、鍵がかかっている泥棒は防げない (3 への反論)
5. したがって、鍵をかけなくていいという主張への反論は根拠がない (2,3,4 より)

この議論において、(5) は単独ではそれほど強く (1) を支持するわけではないが、たとえば (1) を支持するさまざまな他の理由があり、(1) への否定的な論拠が (3) だけであるような場合、(5) が議論のバランスを決める決定打となるといったこともありうる。

ただ、この場合も、(a) と同じく、フィクションの世界の中で理由付きの主張への否定が行われたとしても、それが現実世界についての理由付きの主張に対する否定となるとは限らない。たとえば、「鍵がかかっている泥棒が鍵をあけて入ってくる」という描写が、超能力で鍵をはずしてドアを開ける、といった、現実世界では考えられないような形で行われていたとしよう。これは、「鍵はかけた方がいい」という主張を現実世界についての主張としてとらえたときには、当然ながら反論とはならない。⁸

(c) のパターンにおいては、言語的な主張ではなく、出来事や営みが肯定的に描かれることである主張がなされるものと想定されている。これがなんらかの理由付きの主張として解釈できるためには、その「肯定的」な描き方というときの肯定の種類が問題になる。たとえばその営みが好意的なトーンで描かれているというだけであれば、それはその営みを是認するという主張ではありえても、理由付きの主張ではない。しかし、その営みの肯定的な効果が物語内で描かれると、これは理由付きの主張として解釈されうる。たとえば、あるスポーツ選手が地道な練習をしている様子を描いたあとで、その選手が活躍するようになった様を描くならば、これは「地道な練習をすれば活躍できるようになるから練習しよう」という理由付きの主張をしているものと解釈できる。このような解釈のしかたは、すでに検討した (c) のタイプのバリエーションとして以下のように整理できるだろう。

[推論 c2]

1. 作者は作品中で何を描くこともできる、神のような存在である。
2. ストーリー上も、フィクション作品の娯乐的・美的機能上も、必ずしもこの出来事を描く必要はなく、不自然である。
3. にもかかわらずあえて作者はこの出来事を作中の主要なできごととしてとりあげた。
4. 以上の特徴から、この作品はフィクション作品の娯乐的・美的機能を果たすという目的以外に、現実世界について何かの主張をするという目的を併せ持っているとして推測される。(目的の逆算)
5. その目的を持つものとして作品のこの箇所を見直すなら、わざわざそうした出来事を組み込むということはその出来事と関連して主張したいことがあるからだとして解釈できる。(関連性の格率)

⁸ ただし、作者が明らかに超能力の存在を信じているような場合、作者の意図としては、まさに「鍵はかけておいた方がいい」という主張への現実世界における反論としてこのエピソードを描いている可能性はある。誰の意図が作品の主張を決めるのかという問題はあとの節で扱うが、たとえば作者が超能力の存在を信じていることが受け手たちにとっても周知の事実である場合、作品の解釈としても、「超能力者が来たら鍵なんてかけてあっても意味がないから鍵なんてかけなくていい」と現実世界についての主張として主張していると解釈するのが適当だという場合がありうる。

6. その主張したいことは、わかりやすい形でストーリー上に提示されているはずである（様態の格率）
7. そこで主張内容の手掛かりを探すなら、その出来事の肯定的な効果が描かれているのが目につく。
8. ということは、作者は、その肯定的な効果のためにその出来事を是認していると考えられる。それを伝えたいのではないのなら、(7)のような描き方はしなかったであろう。（様態の格率）
9. したがって作者は、その出来事は、その肯定的な効果を持つために是認されるという理由付きの主張をしていると解釈できる。

ここでもまた、その肯定的な効果が現実世界でも起こりうるものなのかどうかで、現実世界についての理由付きの主張なのかどうかの解釈が分かれる。地道な練習をしていたスポーツ選手が突然超能力を開花させてスーパーヒーローになる、というストーリーは、そのままでは現実世界についてのなんらかの理由付きの主張をしているとは解釈できないだろう。

最後に (d) のパターンであるが、(b) や (c) について述べたことがおおむねそのままあてはまる。その出来事や営みを否定的に描くというときの「否定的」の内容次第で理由付きの主張になる場合もならない場合もある。作者がその出来事を風刺的に描いていることは、作者がその出来事を否定的に捉えているという証拠にはなっても、その出来事自体について判断する材料としては無関係である。

以上をまとめると、フィクションが理由付きの主張をする際の一つの類型がみえてくる。それは、以下の三つの条件の連言という形をとる。

[フィクションにおける理由付き主張の三条件、第一バージョン]

- (ア) ある主張なり出来事なりが肯定的、否定的に描かれる
- (イ) その肯定や否定は、描き方のレベルではなく、その主張に関連する（フィクション内の）事実関係が理由として提示されるという形で行われる
- (ウ) その事実関係は現実世界においても成立するようなものである

この三つの条件が満たされるならば、(a) から (d) まで、それぞれ細部は違えども、なんらかの理由付きの主張が行われうる。ただ、(ウ) の条件については、すでに少し触れたように、若干ゆるめることが可能である。それは、フィクション全体が、現実世界の何かの事象に対する比喩的な表現として解釈される場合である。ここでは、上の [推論 c2] をさらに複雑化した次のような推論が行われていると考えられる。

[推論 c3]

1. 作者は作品中で何を描くこともできる、神のような存在である。
2. ストーリー上も、フィクション作品の娯乐的・美的機能上も、必ずしもこの出来事を描く必要はなく、不自然である。
3. にもかかわらずあえて作者はこの出来事を作中の主要なできごととしてとりあげた。
4. 以上の特徴から、この作品はフィクション作品の娯乐的・美的機能を果たすという目的以外に、現実世界について何かの主張をするという目的を併せ持っているとして推測される。（目的の逆算）
5. その目的を持つものとして作品のこの箇所を見直すなら、わざわざそうした出来事を組み込むということはその出来事と関連して主張したいことがあるからだとして解釈できる。（関連性の格率）
6. その主張したいことは、わかりやすい形でストーリー上に提示されているはずである（様態の格率）
7. そこで主張内容の手掛かりを探すなら、その出来事の肯定的な効果が描かれているのが目につく。

8. ということは、作者は、その肯定的な効果のためにその出来事を是認していると考えられる。それを伝えたいのではないのなら、(7)のような描き方はしなかったであろう。(様態の格率)
9. ところが、その肯定的な効果は現実世界では起こりようがないものである。
10. しかし、他のさまざまな兆候から判断して、作者が現実世界と何の関係もない、われわれにとってどうでもいい理由付きの主張を伝えようとしているとは考えにくい。(関連性の格率)
11. そこで作者がなお主張したいことを探すなら、その肯定的効果は、現実世界で起こりうるある肯定的効果と似ていることが目につく。
12. したがって作者は、その出来事は、その現実世界で起こりうる方の肯定的な効果を持つために、是認されるという理由付きの主張をしていると解釈できる。

つまり、あるフィクションを比喩として読むこともまた、推意の理論を使って正当化が可能である。このことを考慮に入れるなら、フィクションにおいて理由付きの主張が行われる際の三条件は、以下のように三つ目の条件を拡充する必要があるだろう。

[フィクションにおける理由付き主張の三条件、第二バージョン]

- (ア) ある主張なり出来事なりが肯定的、否定的に描かれる
- (イ) その肯定や否定は、描き方のレベルではなく、その主張に関連する(フィクション内の)事実関係が理由として提示されるという形で行われる
- (ウ) その事実関係は現実世界においても成立するようなものであるか、または、現実世界において成立する事実関係の比喩だと判断できるようなものである。

この段階で注意しておくべきは、この三条件はここまでの考察と切り離して一人歩きさせることを意図したものではないということである。あるフィクションが何かを主張しているという解釈も、その主張の理由を提示しているという解釈も、推意の理論を何重にも使うことではじめて成立している。つまり、推意の理論ぬきに杓子定規に(ア)(イ)(ウ)をあてはめて、すべて当てはまったからここには理由付きの主張がある、と判定されるというようなものではないのである。もう一つ注意すべきは、(ア)(イ)(ウ)の連言はあるフィクション作品が理由付きの主張をしていると解釈されるための十分条件であり、必要条件として提示されているわけではないということである。つまり、他のタイプの理由付きの主張が行われうるということを排除するものではない。実際、以下の事例研究では、別のタイプの理由付きの主張のあり方が示唆されることになる。

5 フィクションが何を主張するのは誰(何)が決めるのか

さて、以上、フィクションはいかにして主張しうるか、また、いかにしてその主張が理由付きのものでありうるか、をグライス流の推意の理論の観点から検討してきた。では、そのようにフィクションの主張というものをとらえたとき、その主張の内容を決めるのは誰(何)だと理解されるだろうか。作者の意図だろうか、作品そのものだろうか、受け手だろうか、それとも何か他のものだろうか。

まず、作品の主張を決めるのは作者だ、という考え方を検討してみよう。これは確かにここまでの整理からも一定程度支持されそうな考え方である。ここまで紹介してきたすべての推論において、「作者は作品中で何を描くこともできる、神のような存在である」ということが大前提となってきたことに気づくだろう。この前提が崩れるならば、作品のさまざまな特徴が、作者の主張ではなく、何か外的な要因によるものであるという

可能性が排除できなくなり、そこに作者の意図が反映しているはずだという推測も導出できなくなる。たとえば、ある映画監督が「このプロットにそってバットマンの続編を作って欲しい」とプロデューサーに依頼されて映画を作りはじめた場合、バットマンという題材を取り上げることや、与えられたプロットの要素を映画の中に取り込むことについて、その映画監督の主張を読み取ることは不適切になるだろう（とはいえ、プロデューサーの主張を読み取ることはあながち不適切とはいえないだろう）。

このように、推意の理論を使って作品を解釈する場合には「作者」という「語る主体」が重要な役割を果たす。これは推意の理論というものの性格から考えても不可避なところである。推意の理論は相手に協力的に会話を進めるとする意図があることを利用してある発話（この場合はフィクション作品）を解釈する。したがって、その意図を持つ主体の存在はこの解釈の作業において省略することができない。

しかし、それでは作者がその作品の主張内容を一方的に決めるのかといえば、そうとも言い切れない。本論文で考察の対象としているような、フィクション作品が現実世界について行う主張の場合、作者は明示的に主張を行うわけではないので、作品の主張を同定する作業は一方的に受け手の側で行われる。そうした同定の作業に作者側が参加して自分の意図を説明することもあるが、一般にはそれは「正解」というよりは、「あくまで著者の意図はそうだった」、と受け止められる。その意味では、フィクション作品の主張やその理由を確定する作業の主導権は受け手側にあるとすら言える。

しかし、集団としての受け手がそのフィクション作品の主張を勝手に決めていいのかといえば、そうでもないだろう。推意の理論は、実際に語られていることから推意を導き出す際に、かなり強力な制約となる。特に「話者は伝えたいことを伝える上で必要十分な量のことを語っているはずだ」という量の格率は、「この発話が必要十分な情報量となるような「伝えたいこと」とはなんだろうか」という問いを触発することでさまざまな解釈を却下する上でかなり強気に働く。また、ここまでの分析で何度も利用した関連性の格率や様態の格率も、「そこで言われていることがわれわれの関心と関わるとしたらどういう場合だろうか」「これが一番いいまいでない言い方になるような「伝えたいこと」とはなんだろうか」などの問いの形で主張内容の特定を制約する。

こうした、発話者の側にも聞き手の側にも一方的に依存しないような推意の特定は、もともとのグライス理論では明示的には述べられていない考え方である。グライスのもとの理論では、推意は発話者が発話の中にこめる暗黙の含意であり、そうであるならば推意の内容を決めるのは発話者である。その意味では、本論文はこの点でもグライス理論を拡張しようとしている。しかし、この拡張も、話題がフィクション作品だから必要になったというよりも、日常の会話にもすでに存在した特徴が、フィクション作品を対象とすることで強調された結果だと考えられる。例えば、詐欺の手口として「電力会社の方から来ました」と言うことで、電力会社に所属する人間だと誤って信じさせる（しかも方角としてはたしかにそちらの方角から来ているので嘘はついていない）というような手口が冗談のように語られることがある。こういう場合に「騙す意図はなかった。勝手に電力会社に所属する人間だと誤解する方が悪い」という開き直りは普通受け入れられない。それは、通常の文脈で訪問者が「電力会社の方から来た」と発話することが関連性を持つのは、その人物が電力会社と関連した人である場合だけだからである。推意の理論は、このような形で、通常の会話においても、話者の意図にも聞き手の理解にも全面的には依存しない形で文の推意を特定するために利用できる。

フィクションに話を戻すと、推意の理論に基づいて「伝えたいこと」は何かを特定しようとしても、その答えは一意には決まらない。その作品が置かれている文脈や受け手の側の関心や背景知識などによって、これらの問いの答えは大きく作用される。たとえば、『プロデューサーズ』の劇中劇「ヒトラーの春」がナチス批判として解釈されるためには、ナチスがそもそも批判されるのが普通な対象であるという知識や関心、ナチスがいわゆる「男性的」な文化を持っているという背景知識（それがないとこの劇中劇のヒトラーの描き方がその対

極にあるということが分からない)、「おかまっばい」「ドラッグ中毒者」として描くこと自体が一種の侮辱になるという共有された規範(そうした描き方が肯定的な意味を持つという規範を背景にしたなら、むしろ「ナチスを美化している」という解釈の方が妥当だということになるかもしれない)などが必要である。こうした背景知識、関心、規範等は、個々の受け手が勝手に設定できるものではなく、作品が解釈される上でのある程度安定的な文脈を形成しているといっていだろう。

さらに言えば、この事例ではプロデューサーたちも脚本家も演出家も俳優もナチス批判を意図していないにもかかわらず、ある意味でこの観客たちによる解釈が妥当であることも間違いないだろう。その場合、そこで同定された主張をしているのは、作者というよりはフィクション作品自体(あるいはもう少し正確に言えば、フィクション作品とそこのおかれている文脈のセット)である、と考えることができる。⁹

ただし、作者の意図が全く関係ないというのも言い過ぎである。推意というものがそもそも作者の意図を読もうとする作業である以上、作者が「わたしの意図はこうです」と公言するならば、そのことは作品の主張を解釈する上でまったく無視はできない。ただ、それは推意の理論を使う際に利用される背景知識の一つといった位置づけになるだろう。作者が意図をはっきり述べているのになお推意を読み取らねばならないとか、それが作者の公言している意図とずれることがありうるというのは一見すると奇妙に見えるかもしれない。しかし、普通の発話においても、「意図しないことを言うてしまう」ということはよくおこる。例えば、相手を褒めるつもりで「あなたはスポーツは得意なんですね」と言ったのに、スポーツ以外のことは不得意だと思っている、というメッセージが伝わってしまうような場合がこれにあたるだろう。同じように作者の意図が分かったあとでも、なお、あるフィクション作品が、たとえば戦争を肯定するようなメッセージを伝えるような特徴をもった作品であり、そのように解釈されてもしかたない、ということは十分ありうる。結局、作者の公言された意図は、無関係でもないが決定的要因でもない、文脈の一つの構成要素と捉えるというのが無難な捉え方であろう。

以上のような捉え方は、冒頭で触れた「フィクションとは何か」という問いへの解答とも軌を一にするものである。冒頭ではある作品がフィクションかどうかを規定する要因として内容の真実性についてのシグナルを発しているかどうかを重視した。何がそうしたシグナルとなるかはかなりの部分まで文脈に依存する。著者の意図も受け手の解釈も単純には何がフィクション作品であるかを決定はしないが無関係でもない。何がフィクションかを決めるのと類似の文脈の手掛かりが何がそのフィクションの主張かを決めると考えるなら、本論文での考察をフィクション論全体の中に無理なく収めることが可能になるだろう。

さて、以上のように、フィクション作品の主張というものを作品そのものとそこのおかれた文脈とのセットで同定されるものだととらえるなら、そうした主張についていくつかの帰結が導ける。まず、あるフィクション作品が「xを主張する」という属性を持つのは、その作品の内在的性質というよりは、文脈との関係で持つ関係的性質だろう。その関係的性質が安定的関係的性質なのか、つまりあるフィクション作品が成立したあとでは概ね変化しない性質なのか、それとも浮動的関係的性質なのか、つまり状況の変化に応じて変化するような性質なのか、という点はフィクションが置かれる文脈がどの程度安定的なのかに依存するが、その作品が置かれる文脈における背景知識や規範が変われば主張内容として同定される内容も変わる、というのはここまで見てきたことから決しておかしいとはいえないだろう。

⁹ 人間以外のものが何かを主張するというのは、直観に反するようではあるが、決して使われない表現ではない。インターネット上でこの用例を探すと、論理学周辺で使われることの多い用法のようである。たとえば以下の URL における用例では、嘘つきパラドックスの解説の文脈で「この文はホントである」という「ホントツキ文」の主張する内容について以下のように言われている。「はい、ホントツキ文は、ただ「自分が真である」と言うことだけを主張していて、何の根拠もありません。というか、自分自身の正しさを根拠無しに主張することこそが、ホントツキ文の本質なのです。」<http://ytb-logic.blogspot.jp/2016/01/blog-post.html> (最終閲覧日 2021 年 2 月 18 日)

6 事例研究『スターシップ・トゥルーパーズ』

最後に、以上のような考察を当てはめることで洞察が得られるようなフィクション作品の例として、『スターシップ・トゥルーパーズ』（バーホーベン監督、1997年）を取り上げる。これは、ある意味で「ヒトラーの春」と同じく制作者の意図が誤解された事例であるが、実際にそうした齟齬が生じた事例であることと、齟齬の生じ方が興味深く、フィクションの行う主張についてのかっこうの検討材料となっている。

本作品は未来のファシズム国家と昆虫をモチーフとした異星人との戦争を描く。原作は同名のロバート・ハインラインの小説（ただし小説の方の邦題は『宇宙の戦士』）であるが、異星人との戦争という大枠といくつかのエピソードを利用しているだけで、全体としては別の物語となっている。物語の梗概を追うならば、軍隊に最初は興味がなかった若者が、恋人が従軍するという理由で志願し、さまざまな経験を経て軍人として成長し、また最後には異星人の側の重要な個体を捕獲するミッションに成功する、というのが基本的な筋となっている。

本作では、冒頭シーンをはじめ、物語内の政府によるプロパガンダ映像が繰り返し挿入され、また最後には主人公自身もプロパガンダ映像に登場し軍に参加するように視聴者を誘う。また、この国家では軍人のみが市民権を持つが、それについての問答が主人公とその教師の間で冒頭近くで行われる。そこでは一方的に教師の側が民主主義を否定する発言をして終わるが、物語が進むにつれ主人公もまた軍人のみが責任ある市民となるというイデオロギーに賛同していく。政府が異星人との戦争に邁進していくことに批判的なレポーターが途中一瞬登場するが、すぐに追いやられてしまう。

本作のもう一つの特徴は、昆虫型の異星人があくまで異質で嫌悪感を催させる存在として描かれていることである。他方、主人公やその友人たちには、当時人気のテレビドラマ『メルローズプレイス』や『ビバリーヒルズ青春白書』などに出演歴を持つ若手のブロードの白人俳優が配役され、敵の異星人とのコントラストはなおさら強烈になっている。

さて、このような特徴を持つ本作は、良識的な観客を戸惑わせた。ファシズムの宣伝映画だと解釈した批評家も何人かいた。たとえば、公開直後にワシントンポストに掲載されたスティーブン・ハンターの映画評には以下のような言葉が並ぶ (Hunter, 1997)。「非常に深く、心をかき乱すしかたにおいて、この映画は、芯までナチである」「この映画は精神的にナチであり、心理的にナチである。この映画はナチの想像力から直接出てきており、ナチの宇宙を舞台にしている」「他にももっと深い問題がある。その一つが、この映画の強迫観念が、ナチズムの強迫観念の中でもっともいとわしい物、すなわち清潔さへの強迫観念と並行的だということである。」「この映画は戦争を悲劇的な必然性として見るのではなく、深く心を動かす経験として、究極のセルフヘルプのコースとして描いている。」さらに、登場人物がみな同じような容姿をしていることについては「非常に不安になる意味において、『スターシップ・トゥルーパーズ』はホロコースト後の世界—ホロコーストが600万人でおさまらずアリア人だけが残るまで続いた世界—を舞台にしているようにみえる」とまで言う。プロデューサーのジョン・デイヴィソンは、ブルーレイ版に収録されているメイキングドキュメンタリー“Death from Above: The Making of Starship Troopers”の中で、「わたしを驚かせたのは、この映画が公開されたときの批評家の反応、有名な批評家たちが、事実上だれひとりとして、この映画がサタイアだということに気づかなかったということだ」と振り返っている。¹⁰

¹⁰ 稲葉振一郎氏によればSF業界においては『スターシップ・トゥルーパーズ』公開直後からファシズムプロパガンダを風刺した映画だということが理解されていたとのことである (personal communication)。受け手の側の文脈が異なれば伝わる意図が全く変わる一つの証拠かもしれない。

ここで興味深いのが、プロデューサーのジョン・デイヴィソン、監督のポール・バーホーベン、スクリーンライターのエド・ニューマイヤーの意図はまったく逆であったことが明らかとなっている点である。本作のオーディオコメンタリーや上述のメイキングドキュメンタリーにおいて、彼らはナチス的なものの考え方を批判することが本作の目的であったことを明かしており、特にオーディオコメンタリーにはワシントンポストなどの映画評への監督らのぼやきが頻繁に入っている。たとえばニューマイヤーは、メイキングの中で以下のよう述べている「僕が作りたかった映画は、一方で、『細かいことはいいから、虫けらどもをやっちまおうぜ、絶対楽しいぜ』と言っているように見えながら、映画の最後では『鏡の中の自分を見ろよ、自分がそんなことをしてどうなってしまったかよく見ろよ』(look at yourself in the mirror, look at what you become when you do this) と言う、そういう映画なんだ」。デイヴィソンは「われわれがやろうとしたのは、この未来の政府のためのプロパガンダ映画を作ることだったんだ」と説明する。彼らはレニ・リーフェンシュタールのナチプロパガンダ映画を研究し、そのスタイルを模写する形でこの映画全体を作った。そうして忠実に再現することでナチスの思考法の危険性を伝えることがこの映画の一つの大きな目的だった。

ただ、本作はナチスだけをターゲットにしているわけではない。バーホーベンはメイキングの中で「第二次世界大戦のもの見方、テクニック、戦略その他もろもろ、およびその映像化を利用し、そうした映像化を模倣するというのは非常に意識的な決定だったんだ。」という。具体的には、武器はあえて第2次大戦風の機関銃にし、異星人の星へ侵攻する作戦の部分はノルマンジー上陸作戦の映像を参考にするなど、模倣は細部に及んでいる。また、プロパガンダ映画として参考にしたのもナチスの映画だけでなく、アメリカのプロパガンダ映画も含まれている。つまり、ナチスだけが風刺の対象なのではなく、連合国側も含めた第二次大戦中の思考全体が風刺の対象となっているのである。

これに関連して、オーディオコメンタリーの冒頭で、バーホーベンは『タイム』誌のリチャード・シッケルの評に言及している。¹¹ それによれば、シッケルは「たぶん、この映画は、戦争はわれわれみんなを不可避免的にファシストにする、とでも言いたかったのだろう」とこの映画を皮肉っているのだが、「我々の意見では、まさにこの映画が述べているのは戦争はわれわれ皆をファシストにするということだ」(the movie is, in fact, in our opinion, stating that war makes fascist of us all.) とバーホーベンは言い、ニューマイヤーが「まったくそのとおりだ、そこが肝だ」と応じている。

また、キャスティングについてはある意味ではハンターの感じた不気味さは監督の意図したものだった。メイキングでの証言によれば、『ビバリーヒルズ青春白書』に出てくるようなブロードの白人で主役陣を固めたのは、バーホーベンの言い方では「前ファシスト的な理想 proto-fascist ideal に似ている」俳優を探して集めた結果であり、そのことでナチスの文化と現代アメリカ文化の間に親和性があることを指摘する意図があった。これらの側面から伺えるのは、監督らの伝えたかったことは、われわれがファシズムと呼ぶようなものの考え方は決してナチスの専売特許ではなく、われわれが受け入れているものの中にもファシズムの種は存在するということだったらしいということである。

それでは、本論文でおこなってきた分析の観点から、この作品が何を主張しているかを考えてみよう。少なくとも監督らの側の意図としては、ファシズムが魅力的で危険であること、ファシズムは決して遠い問題ではなく、戦争になれば誰もがそれに陥る危険性を持つし、アメリカの主流文化もけっしてファシズムと縁遠いものではないということなどをこの作品は主張しているはずである。そして、この映画はこれらの主張への理由もまた提供していると考えられる。ファシズムが魅力的で危険であるという主張に対しては、プロパガンダ映画の様式をこの映画自体がなぞることで、観客がその力を感じるということが何よりの証拠となるだろう。ファシズ

¹¹ この評についてはオリジナルを確認できていないので、あくまでバーホーベンからの孫引きであることを注記しておきたい。

ムが遠い問題ではないという主張に対しては、連合国側の戦争映像と対して変わらないものがファシズムプロパガンダとして機能することや、人気ドラマの出演者たちがファシズム映画にキャストされてもまったく違和感がないということが理由として提示されていると考えられる。もしこれが理由つきの主張としてうまく行っているならば、第5節で考察した理由つきの主張のパターンにおさまらない、別のパターンということになる。第5節での考察では、フィクション内における対象の描き方は、作者がどういう主張を行おうとしているかについての理由とはなっても、主張内容そのものに対する理由とはならない、と一応結論した。しかし、『スターシップ・トゥルーパーズ』は、まさに描き方によって主張内容の理由を提示するような構造を持つ。それが可能となるのは、この映画自体が、ファシズムのプロパガンダという「描き方」自体をテーマとするというメタな性格を持つからである。

さて、それでは実際にこの映画はそうした主張をすることができていると言ってよいだろうか。残念ながら、前節の分析からいえば、作者たちの意図は作品の主張内容を一方的に決定はしない。受け手がその推意を導き出すのに十分な手がかりが与えられていなければならないし、文脈や背景知識もその推意の導出をサポートするものでなくてはならない。その観点から見た時、『スターシップ・トゥルーパーズ』は監督らの意図する読み方を妨害するようなノイズが多すぎることに気づく。まず、この映画内では、主人公を含め、ファシズムを支持する人々が（当時のアメリカのドラマを好む人達の視点からすれば）美しく魅力的な人々として描かれているわけだが、これは上で (a) や (b) という類型に整理したまさにその技法に見え、作者たち自身がファシズムを支持しているというメッセージを発してしまっていることになる。逆に、政府を批判するようなコメントをするレポーターは一瞬登場したのち邪険に押しのけられてその後登場しない。これもまた (d) の類型に当てはまっており、政府批判をこの作品が否定しているような印象を与える。特にこの前者のポイントは、フィクションを使って主流の価値観を批判するという試みは、常に誤解される危険性と表裏一体だということを示唆する。

もう一つ、監督たちの意図の読み取りを難しくしているのは、この映画が伝えたい内容の一部がプロパガンダという手法自体だという、一種メタな視点に観客が気づかなければならないという点である。上で整理したように、この映画が行っている理由つきの主張のパターンは普通に思いつくような理由つきの主張のパターンとかなり大きくはずれている。なんらかの仕方で観客の視線を映画の手法そのものへと誘導しない限り、このメタな部分に主な主張があることに観客が気づかないのはむしろ当然である。そして、グライスの様態の格率から言えば、そうした誘導が目に見える形で行われていないということ自体が、そうしたメタな部分には伝えたいことはないというネガティブなメッセージを発しているのである。

もちろん手がかりがまったくないわけではない。劇中でプロパガンダ映像として提供されるものの多くは、作者の意図さえわかれば、むしろはっきりとファシズムを茶化すものとなっている。戦意鼓舞のための番組で最前線のレポーターがカメラの前で悲惨な死に方をする、子どもたちが虫を踏み潰しているのを大人が見て喜ぶ、死刑の生中継のCMが入るなど、分かってみればむしろ笑いをとろうとすらしている箇所はいくつも発見できる。しかし、ファシズムを肯定する全体のトーンの中では、これらは手がかりとしてあまりに弱い。また、バーホーベンは第二次大戦中のオランダでかなり悲惨な戦争体験をしており、そうした経歴からいっても、自分がファシズムを支持していると受け取られる可能性があるとは思ってもしなかったようである。しかし、同時代の映画評から見るに、バーホーベンの生い立ちは映画批評家たちの共通知識とはどうもいえないようであった。

以上のようなことから考えると、残念ながら監督たちの意向に反して、この作品はファシズムの危険性を訴えているとはっきり言える内容にはなっていない。そして、そう判定する理由は、印象論ではなく、グライスの推意の理論に基づいて、筋道をたてて述べることができる。

ただ、本論文を書いている今の時点についていえば、この作品が置かれている文脈は大きく変化している。メイキングやコメントリーを通して監督たちが発したメッセージは、この作品を今解釈するための新たな文脈の一部となっている。その意味では、1997年の時点ではこの映画は反ファシズム映画ではなかったけれども、2017年の時点では反ファシズム映画とみなしてよい、という可能性は十分にある。作品とその文脈がセットとなって作品の主張を決めるという考え方からは、このような柔軟な態度も導きうるのである。

7 まとめと展望

以上、本論文では、グライスの推意の理論を用いつつ、フィクション作品がいかにして主張するか、そしてその主張はどのような場合にクリティカル・シンキングの対象となるような理由つきの主張でありうるかということ、劇映画を主な題材としながら検討してきた。『スターシップ・トゥルーパーズ』を使った事例分析は、推意の理論が、製作側の意図と観客側の理解が大きくずれたときの状況分析の強力なツールとなりうることを示している。

本論文での検討は、フィクションをクリティカル・シンキングの対象として取り入れるという大目標からすると、その端緒についたにすぎない。フィクションが主張するしかたにはここで考察した以外にもさまざまなパターンがあるであろうし、そうして取り出した主張をどう検討するべきかという部分は本論文ではまったく踏み込んでいない。そうした検討は今後の課題となるだろう。¹²

参考文献

- Davis, W. (2019) "Implicature," *Stanford Encyclopedia of Philosophy* (Fall 2019 Edition). <https://plato.stanford.edu/archives/fall2019/entries/implicature/>
- Friend, S. (2012) "VIII—Fiction as a Genre", *Proceedings of the Aristotelian Society*, 112, pp.179–209.
- Grice, P. (1975) "Logic and conversation," Cole, P. and Morgan, J. eds. *Syntax and Semantics, vol 3: Speech Acts*. Academic Press. pp. 41–58.
- Hunter, S. (1997) "Goosestepping at movies", *Washington Post*, November 11, 1997. <https://www.washingtonpost.com/archive/lifestyle/1997/11/11/goosestepping-at-the-movies/83272787-18ae-4126-b8c4-3d46b1b31277/> (最終閲覧日 2021年2月18日)
- Kroon, F. (2019) "Fiction," *Stanford Encyclopedia of Philosophy* (Winter 2019 Edition). <https://plato.stanford.edu/archives/win2019/entries/fiction/>
- 清塚邦彦 (2017) 『フィクションの哲学 改訂版』 勁草書房

¹² 本論文は2017年4月22日の応用哲学会第9回大会で発表した原稿に加筆を行ったものである。当日および事後にコメントを寄せてくださった方たちに感謝したい。また、本誌の匿名の査読者の方からはグライス理論の理解を中心に有益なコメントを多くいただいた。あわせて謝意を表したい。